

OBJETIVO DE LA PARTIDA

Progresas a través de los Capítulos hasta llegar al desafío final y resolver su condición de victoria.

¿Es un capítulo de bloqueo? La carta de Capítulo te dirá cómo avanzar o cómo colocar una loseta de Salida.

¿Colocaste una loseta de Salida? Todos los Exploradores tienen que salir del Mapa para avanzar el Capítulo.

En caso contrario, tienes que activar la casilla de Capítulo para avanzar al siguiente Capítulo.

1 FASE DE EXPLORACIÓN

- Al comienzo de esta fase, devuelve todas las fichas de Explorador a sus correspondientes tableros de jugador.
- Restaura el Vigor de cada Explorador al valor máximo indicado en su carta de Explorador.

ACCIONES DE EXPLORADOR

Mover	① por casilla del Mapa	Te mueves en cualquier dirección (<i>diagonal u ortogonal</i>) hasta una casilla adyacente transitable desocupada.
Abrir el Inventario	③	Desequípate de todos tus Objetos y equípate con los Objetos principales que quieras. Luego, mejora o refuerza tantos de los Objetos con los que estás equipado como quieras. Puedes entregar tantos Objetos como quieras a Exploradores adyacentes.
Intercambiar	②	Puedes entregar a y recibir de un Explorador adyacente tantos Objetos como quieras.
Salir de la loseta de Mapa	②	Retira tu figura del área de juego; omite tu turno y tu tirada de la fase de Generación.
Explorar nueva loseta de Mapa	②	Roba la loseta de Mapa superior y únala con la conexión de la loseta de Mapa desde la que estás Explorando mediante un símbolo de dirección.
Usar habilidades de activación	COSTE	Puedes usar habilidades de activación desde: • Tu carta de Explorador • Tus Eventos de Explorador vinculables • Tus Consumibles • Tus Objetos equipados • El Evento de explorador actual • El Capítulo actual
Abrir/Cerrar Puerta	②	Si una Puerta está Abierta (<i>sin ficha de Destruído ni figura de Puerta Cerrada</i>), ciérrala colocando una figura de Puerta Cerrada sobre ella. Si una Puerta está Cerrada (<i>con una figura de Puerta Cerrada encima</i>), Ábrela retirando la figura de Puerta Cerrada.
Destruir Puerta Cerrada	④	Sustituye la figura de Puerta Cerrada por una ficha de Puerta Destruída.
Activar casilla de Capítulo oscura	③ 3+	Si el Capítulo actual no es un Capítulo de bloqueo y no hay ninguna loseta de Salida colocada en el Mapa: • Voltea el Capítulo actual y resuelve las habilidades de entrada en juego del siguiente. • Coloca 1 ficha de Destruído sobre la casilla de Capítulo.
Activar casilla de Capítulo iluminada	①	Si el Capítulo actual no es un Capítulo de bloqueo y no hay ninguna loseta de Salida colocada en el Mapa: • Voltea el Capítulo actual y resuelve las habilidades de entrada en juego del siguiente. • Voltea la ficha de Luz a su cara de Destruído.
Sellar casilla de Generación	③ 4+	• Reduce en 1 la Amenaza de Monstruos. • Si hay una Unidad sobre la casilla, destruye esa Unidad. • Coloca 2 fichas de Destruído sobre la casilla de Generación. • Resuelve el efecto de Iluminar Capítulo (coloca 1 ficha de Luz sobre una casilla de Capítulo de tu loseta de Mapa).
Activar Estación de Recarga	①	• Lanza el dado de Recarga. • Posibles resultados: recuperas 1 de Salud, recuperas todo tu Vigor o no sucede nada. • Coloca 1 ficha de Destruído sobre la Estación de Recarga.

2 FASE DE GENERACIÓN

Cada Explorador comprueba si tiene que lanzar el dado en la fase de Generación:



GENERAR UN MONSTRUO

- Roba 1 carta del mazo de Monstruos (*si no hay disponibles, baraja la pila de descarte de Monstruos para formar el mazo; si aun así no hay cartas de Monstruo, incrementa en 1 la Amenaza de Monstruos y omite los pasos siguientes*).
- Coloca la carta de Monstruo al final de la fila de Monstruos.
- Observa la Salud máxima del Monstruo en su carta (*por cada punto de Salud que pierda, colocarás 1 ficha de Herida*).
- Coloca la figura del Monstruo en la casilla de Generación más cercana a ti (*si esa casilla está ocupada, elige la casilla desocupada más cercana a esa casilla de Generación*).
- Resuelve cualquier habilidad de entrada en juego del Monstruo que se ha Generado (*si hay alguna*).

RONDA DE LA PARTIDA

1 FASE DE EXPLORACIÓN → 2 FASE DE GENERACIÓN
→ 3 FASE DE HORROR → 4 FASE DE MONSTRUOS

Los Exploradores actúan en el orden que elijan. En su turno, cada Explorador puede realizar tantas acciones como quiera hasta quedarse sin Vigor o hasta decidir que finaliza su turno.

Después de que un Explorador finalice su turno, establece su Vigor en 0 (*si aún no lo está*).

Activar Palanca de Trampa	②	• Ataque con ③ contra todas las Unidades sobre casillas de Trampa de tu loseta de Mapa. • Coloca 1 ficha de Destruído sobre la Palanca de Trampa.
Activar una casilla de Evento	③	• Obtienes 1 de Esencia. • Roba la carta superior del mazo de Eventos de Explorador. • Resuelve sus habilidades de entrada en juego. • Si es un Evento vinculable, colócalo junto a tu carta de Explorador; de lo contrario, coloca la carta bocarriba sobre la pila de descarte de Eventos de Explorador. • Coloca 1 ficha de Destruído sobre la casilla de Evento.
Activar Cofre	③	• Obtienes 1 de Esencia. • Roba los 2 Objetos superiores del mazo de Objetos que elijas. • De esos 2 Objetos, elige 1. Puedes destruirlo o colocarlo sobre su mazo de Objetos. • Quédate con el Objeto restante o entrégaselo a un Explorador adyacente. • Puedes equiparte inmediatamente con el Objeto guardado como Objeto principal si es del tipo de Objeto de tu clase: Luchadores : Armas; Pistoleros : Atuendos; Místicos : Artefactos; Artesanos : Cualquier tipo de Objeto. • Coloca 1 ficha de Destruído sobre el Cofre.
Activar un Taller (Trabajar en el Taller)	③	• Roba los 3 Objetos superiores del mazo de Objetos que elijas. • Puedes intercambiar cualquiera de los Objetos robados con Objetos de tu inventario. • Elige 1: puedes conservarlo o entregárselo a un Explorador adyacente. • Destruye tantos de los Objetos restantes como quieras; luego, coloca el resto de Objetos sobre sus correspondientes mazos de Objetos en el orden que elijas. • Resuelve gratis el efecto de Abrir el Inventario. • Coloca 1 ficha de Destruído sobre la casilla de Taller.

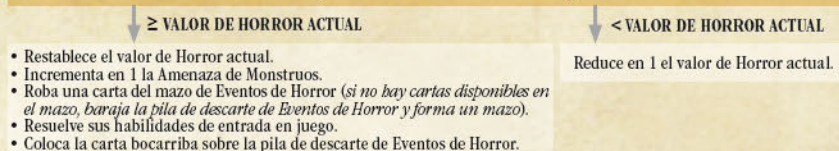
UTILIZA ESTOS ELEMENTOS DE MAPA EN TU BENEFICIO:

Barril Explosivo	Es un tipo especial de Unidad sobre la que únicamente se pueden realizar Ataques. Si el resultado de la tirada de Ataque contra un Barril Explosivo es de al menos 1: • Ataque con ③ contra cada Unidad adyacente al Barril Explosivo. • Coloca 1 ficha de Destruído sobre el Barril Explosivo. Si una Unidad es Empujada o Atraída hasta un Barril Explosivo, se considera que el Barril Explosivo ha recibido un impacto.
Foso	Un Foso es un tipo especial de casilla transitable. Si una Unidad se mueve, se Teletransporta, es Empujada o Atraída hasta un Foso, es destruida. Los Monstruos Salvajes nunca se mueven a un Foso.
Escombros	Los Escombros son una casilla intransitable que obstruye la línea de visión.
Pared	Una Pared es un tipo de borde de casilla del Mapa que separa 2 casillas y obstruye la línea de visión.

3 FASE DE HORROR

Al comienzo de la fase de Horror, coloca todas las fichas de Horror junto al mazo de Eventos de Horror y luego:

UN ÚNICO JUGADOR LANZA EL DADO DE JUEGO



INCREMENTAR LA AMENAZA DE MONSTRUOS



4 FASE DE MONSTRUOS

Los Monstruos resuelven su turno en un orden específico que depende de la fila de Monstruos.

Cada Monstruo realiza acciones en su turno hasta que agote su Vigor o no pueda acercarse más al Explorador más cercano.

EXPLORADOR MÁS CERCANO

Para determinar el Explorador más cercano, cuenta los pasos hasta cada Explorador que pueda ser elegido como objetivo y esté en cualquier loseta de Mapa. Al hacerlo, evita las casillas intransitables, como Escombros y casillas de acción, pero ignora las Puertas Cerradas y las Unidades (*las Unidades Inmóviles se tratan como Escombros*).

Si es posible elegir entre dos o más Exploradores, el objetivo será:

- Aquel al cual le quede menos Salud.
- A elección de los jugadores.

MONSTRUOS SALVAJES (<i>actúan en este orden de prioridad</i>) Y MONSTRUOS PENSANTES		
Usar habilidades de activación	COSTE	El Monstruo puede usar habilidades de activación de: • Sus Eventos de Horror vinculados • El Evento de Horror actual • Su carta de Monstruo
Destruir una Puerta Cerrada		Sustituye la figura de Puerta Cerrada por una ficha de Puerta Destruída.
Mover	por casilla de Mapa	Se mueve (<i>en diagonal u ortogonal</i>) a una casilla adyacente desocupada y transitable hacia el Explorador más cercano.

Después de usar una habilidad de activación o moverse perdiendo 1 de Vigor, el Monstruo volverá a intentar usar una de sus habilidades de activación, y luego tratará de moverse hacia el Explorador más cercano.

MONSTRUOS PENSANTES (<i>habilidades añadidas</i>)		
Mover	por casilla de Mapa	Se mueve en la dirección que elija (<i>en diagonal u ortogonal</i>) a una casilla adyacente desocupada y transitable.
Abrir/Cerrar una Puerta		Al Cerrar una Puerta Abierta, coloca una figura de Puerta Cerrada sobre su casilla. Al Abrir una Puerta Cerrada, retira la figura de Puerta Cerrada.
Destruir Puerta		El Monstruo Pensante puede Destruir Puertas Abiertas o Cerradas.
Activar Palanca de Trampa		• Ataque con contra todas las Unidades sobre casillas de Trampa de su loseta de Mapa. • Coloca 1 ficha de Destruído sobre la Palanca de Trampa.

DESTRUIR UN MONSTRUO

Si la Salud de un Monstruo se reduce a 0 o si un Monstruo está sobre una casilla de Foso, ese Monstruo se destruye:

- Resuelve todas sus habilidades de «*si este Monstruo es destruido...*».
- Si el Monstruo es destruido durante el turno de un Explorador, ese Explorador obtiene 1 de Esencia.

Si el nivel del Monstruo destruido es inferior al nivel de Monstruos actual y no es un Monstruo de nivel 4:

- Retira de la partida su carta y su figura.

De lo contrario:

- Coloca su carta de Monstruo bocarriba sobre la pila de descarte de Monstruos.
- Deja aparte su figura de Monstruo.

MONSTRUOS DESTERRADOS

Resuélvelo como al destruir un Monstruo con las siguientes excepciones:

- Los Exploradores no obtienen Esencia.
- Los Monstruos desterrados no se consideran destruidos.
- Desterrar un Monstruo no activará sus habilidades de «*si este Monstruo es destruido...*».

ESENCIA ⚡

La Esencia se obtiene:

- Activando un Cofre o una casilla de Evento.
- Destruyendo un Monstruo durante tu turno.
- Mediante habilidades específicas que otorgan Esencia.

La Esencia se usa para:

- Gastar 1 de Esencia en vez de perder 1 de Salud (*incluso para pagar el coste de las habilidades de activación*).
- Después de tu tirada de Ataque, o de cualquier otra tirada de Ataque durante tu turno, puedes incrementar en 1 el resultado de la tirada por cada Esencia que gastes.
- Usar habilidades de activación con Esencia.
- Sellar una casilla de Generación.
- Activar una casilla de Capítulo oscura.
- Como un Explorador colaborador.

EXPLORADORES COLABORADORES

Si tienes que gastar Esencia, otros Exploradores pueden contribuir gastando su propia Esencia.

Los Exploradores colaboradores tiene que estar dispuestos a hacerlo y adyacentes a ti, a otro Explorador colaborador o a la casilla objetivo (*por ejemplo: al sellar una casilla de Generación o activar una casilla de Capítulo oscura*).

No se requiere que gastes algún punto de tu propia Esencia. Se puede hacer para pagar el coste de tus habilidades de activación, en tus tiradas de Ataque y en otras tiradas de Ataque durante tu turno.

ATAQUE

Los Ataques normales (físicos) se realizan contra el atributo de defensa de Armadura.

Los Ataques Arcanos se realizan contra el atributo de defensa de Voluntad.

- Lanza todos los dados y especificados por la habilidad y suma sus valores.
- Suma a ese valor cualquier efecto presente o la Esencia que se gaste para incrementar el resultado del Ataque.
- Resta a ese valor cualquier efecto presente que reduzca el resultado del Ataque.
- Si el resultado final es igual o mayor que el atributo de defensa del objetivo:
 - El atacante impacta
 - El defensor recibe un impacto
 - El defensor pierde 1 de Salud

Si un Ataque afecta a más de una Unidad (*como una Trampa o un Barril Explosivo*), solo se realiza 1 tirada de Ataque y su resultado se aplica a cada defensor.

EMPUJAR ➡ ATRAER

Si la Unidad objetivo está en una casilla ortogonal a la casilla activadora, se mueve en línea recta; de lo contrario, se mueve en diagonal.

Si una Unidad es Empujada o Atraída hasta un Barril Explosivo, se considera que este recibe un impacto.

Si una Unidad es Empujada o Atraída hasta una Palanca de Trampa, se activa esa Palanca de Trampa.

Si una Unidad es Empujada o Atraída hasta una casilla de Foso, esa Unidad es destruida.

No se puede Empujar ni Atraer a Unidades Inmóviles.

ETÉREO

Si una Unidad es Etérea, no puede ser objetivo de otras Unidades, a menos que estas tengan un efecto presente que les permita elegir como objetivo a Unidades Etéreas.

Se pueden realizar Ataques indirectamente contra Unidades Etéreas usando Trampas, Barriles Explosivos u otras habilidades que no requieran elegir como objetivo a la Unidad Etérea (*por ejemplo, Ataques que afecten a Unidades adyacentes*).

Los Monstruos ignoran a todos los Exploradores a los que no puedan elegir como objetivo y no se mueven hacia ellos.

Las Unidades se pueden mover a través de Unidades Etéreas y las Unidades Etéreas pueden mover a través de otras Unidades.

En cualquier caso, las Unidades Etéreas se siguen considerando obstáculos.

TELETRANSPORTARSE

Si te Teletransportas a una casilla transitable a cierta distancia, ignora todas las Paredes, obstáculos, Escombros y Puertas Cerradas para llegar a la casilla de destino.

Si te Teletransportas a una casilla de destino específica, determina la casilla más cercana de ese tipo en tu loseta de Mapa.

Si la casilla de destino está ocupada o no es transitable, determina la casilla transitable y desocupada más cercana.

INTERCAMBIAR POSICIONES

Intercambia las posiciones (*de las figuras en la loseta de mapa*) entre tu Explorador y la Unidad objetivo.

MANIPULAR A UN MONSTRUO

Si Manipulas a un Monstruo, eliges todas las acciones que realizará en su turno (trátalo como un Monstruo Pensante).

Tú controlas su movimiento y habilidades (*puedes moverlo a Posos o forzarlo a realizar Ataques contra otro Monstruo*).

	TRANSITABLE Puedes moverte encima y elegir objetivo a través de ello con o	OBSTÁCULO Solo puedes elegir un objetivo a través de ello con	BLOQUEA LA LÍNEA DE VISIÓN
Casilla transitable (<i>incluidas las casillas de Trampa y Foso</i>)	✓	✗	✗
Unidad* (<i>Explorador, Monstruo</i>)	✗	✓	✗
Pared, Puerta Cerrada, Escombros	✗	✗	✓
Casilla de acción (<i>Cofre, Taller, Estación de Recarga, Palanca de Trampa, casilla de Evento, casilla de Capítulo</i>)	✗	✓	✗
Casilla de Generación (<i>sin fichas encima</i>)	✓	✗	✗
Barril Explosivo	✗	✓	✗
Casilla del Mapa destruida	✗	✓	✗

*Se aplican reglas especiales de elegir objetivos para Unidades Etéreas.

- Objetivo cuerpo a cuerpo (*ataca Unidad/casilla adyacente*)
- Objetivo a distancia (*alcance x, bloqueado por obstáculos*)
- Objetivo a distancia (*alcance x, ignora los obstáculos*)
- Tirada de efecto (*lanza dado de juego: si ≥x, se resuelve*)
- Condición contabilizada (*cada vez que se active la condición, coloca 1 ficha de contador sobre la carta; si las fichas = Y, resuelve el efecto*)
- Desequiparse del Objeto
- Destruir Objeto/Unidad/Evento vinculable
- Dado de Ataque Fuerte
- Dado de Ataque Débil
- Habilidad de entrada en juego
- Resuelve el efecto persistente (*se lee como «en esta ronda»; coloca 1 ficha en la carta activada; se puede acumular hasta x veces*)
- Retira la ficha de esta carta (*el efecto persistente se agota*)